

Scratch-ról általánosságban

A Scratch egy ingyenes programozási környezet, amellyel játékokat, animációkat vagy meséket is készíthetsz.

A Scratch-ben való programozás **kirakó játékozásra** hasonlít: parancsokat és változókat felhasználva úgy lehet algoritmusokat összeépíteni, mint egy kirakót a darabjaiból. Ezek az elemek **csak helyes módon** illeszkednek egymáshoz.

Vezérlésutasítások

szekvencia	A kirakóelemek legtöbbje mindkét irányból enged csatlakozást, de vannak feladatkezdő (eseményjelző sapkák), és feladatlezáró elemek is.	
ismétlés	Lehetőség van adott számszor, egy feltétel teljesüléséig, vagy állandóan ismételni egy utasítássort.	
elágazás	A <i>ha, ha ... különben ...</i> szokásos szerkezeteken túl különleges feltételvizsgáló parancsokat is lehet használni, amelyek a játékkészítést egyszerűsítik (ilyen például a <i>mindig ha ...</i> parancs).	